



DONDE LOS SECRETOS NO DUEÑEN.

**Sofia Maldonado, Paula Álvarez Martín,
Andrea Barrera Ruiz, Ana París Andrés**

1. CONCEPTO DEL JUEGO

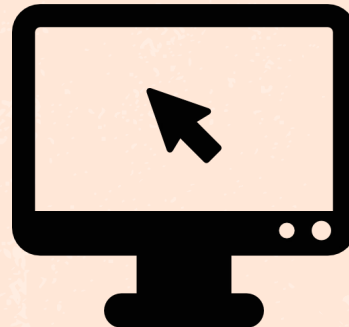
"SOMNUS" ES UN JUEGO DE AVENTURA Y MISTERIO AMBIENTADO EN LA CIUDAD FICTICIA DE LEMNOS, DONDE LOS JUGADORES ENCARNAN A SOMNIA, UNA ADOLESCENTE QUE BUSCA DESCIFRAR EL MISTERIO DETRÁS DE LA DESAPARICIÓN DE SU AMIGA HELENA. A MEDIDA QUE AVANZAN EN EL JUEGO, SE ENCUENTRAN CON PISTAS QUE VAN DESTAPANDO EL CASO, INSINUANDO LA POSIBLE INTERVENCIÓN DE SOMNIA. LA TRAMA SE DESARROLLA EN UN AMBIENTE LLENO DE SUSPENSE, EXPLORANDO LA COMPLEJA RELACIÓN ENTRE SOMNIA Y HELENA Y LOS SECRETOS OSCUROS DE LEMNOS.

GÉNERO: MISTERIO, SUSPENSE Y AVENTURA.



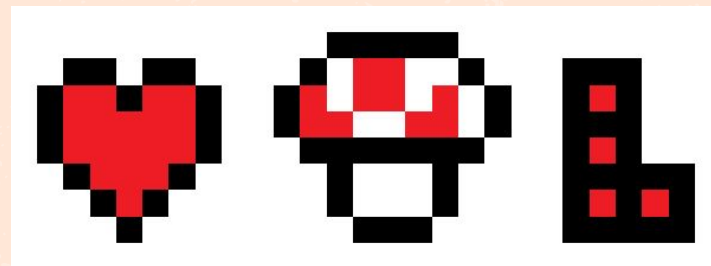
2. PÚBLICO OBJETIVO Y PLATAFORMAS

1. **DEMOGRAFÍA:** "SOMNUS" APELA A ADOLESCENTES Y ADULTOS JÓVENES INTERESADOS EN MISTERIOS COMPLEJOS Y AVENTURAS NARRATIVAS, ASÍ COMO A ENTUSIASTAS DEL PIXELART.
2. **PLATAFORMA:** DISPONIBLE EXCLUSIVAMENTE PARA PC.
































3. AMBIENTE Y DISEÑO VISUAL

EL JUEGO EMPLEA TONOS CLAROS Y PASTEL CON UN ESTILO DE PIXEL ART PARA CONTRASTAR LA ATMÓSFERA DULCE CON EL OSCURO MISTERIO CENTRAL. LA DECORACIÓN INCLUYE ELEMENTOS DELICADOS QUE OCULTAN PISTAS Y AÑADEN PROFUNDIDAD A LA TRAMA.



7. REFERENTES

REFERENTES					
"abeja reina" 🐝	amistad rota 💔	amenaza 🗡️	resolver casos (crímenes, misterios, sucesos) 🕵️	"paranoia" / Am I the problem? 😬	toma de decisiones 🗳️
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					

5. AMBIENTE Y DISEÑO VISUAL

- PALETA DE COLORES:



miro

5.2 INTERFAZ VISUAL Y OTRAS FUNCIONALIDADES

1. Interfaz Visual y Navegación:

- Cámara: Vista ortográfica estática que facilita la exploración y la interacción.
- Menús del Juego:
 - Menús intuitivos con acceso a ajustes, opciones de juego y ayuda.
 - Funciones como iniciar una nueva partida, ajustar el volumen y salir del juego.
 - Ambientes Sonoros: Sonidos ambientales que crean la atmósfera del entorno del juego.
 - Mapa del Juego: Muestra las ubicaciones desbloqueables y ayuda en la navegación.
 - Ayuda y Tutoriales: Guías detalladas sobre cómo interactuar con el juego y gestionar el inventario.



5.3 INTERFAZ VISUAL Y OTRAS FUNCIONALIDADES



Vista en juego



Ajustes



¿Como jugar?



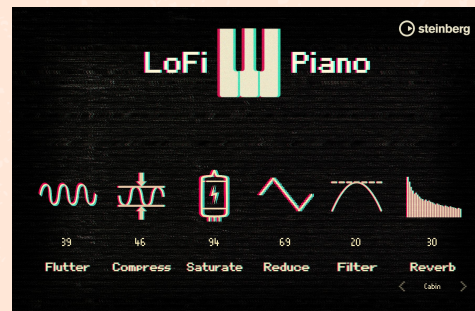
Mapa

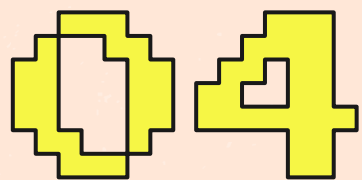


Cofre

6. MÚSICA Y AUDIO

- **EFFECTOS DE SONIDO (SFX):** INCLUYE SONIDOS DE INTERACCIÓN, TRANSICIONES Y FEEDBACK AUDITIVO PARA MEJORAR LA INMERSIÓN.
- **MÚSICA DE FONDO (BGM):** TEMAS MUSICALES ESPECÍFICOS PARA CADA ESCENARIO, COMPUESTOS PARA REFLEJAR EL AMBIENTE DEL JUEGO. LA BANDA SONORA ESTÁ INSPIRADA EN EL GÉNERO LOFI (LOW FIDELITY, «BAJA FIDELIDAD») QUE CONSISTE EN UNA PERSPECTIVA DE PRODUCCIÓN MUSICAL EN LA QUE SE PREDOMINA LA BAJA FIDELIDAD DE GRABACIÓN. ESTO SE REALIZA COMO DECISIÓN ESTÉTICA, BUSCANDO ESE SONIDO ANÁLOGICO Y NOSTÁLGICO QUE ACOMPAÑA A LA ESTÉTICA PIXEL ART.





DISEÑO DE JUEGO (GDD)

7. PERSONAL DEL EQUIPO

- **SOFIA MALDONADO VIELMA**

ROL: DIRECTORA ARTÍSTICA,
DISEÑADORA PRINCIPAL DE
NIVEL

RESPONSABILIDADES

ADICIONALES: INVESTIGACIÓN,
LOGÍSTICA, PROGRAMACIÓN,
STORYBOARDS, GUIONISTA JEFE

- **PAULA ÁLVAREZ MARTÍN**

ROL: COMPOSITORA DE BANDA
SONORA, DISEÑADORA DE
FONDOS

RESPONSABILIDADES

ADICIONALES: EFECTOS DE
SONIDO, ARTISTA ADICIONAL,
PROGRAMACIÓN, STORYBOARDS,
GUIONISTA

- **ANDREA BARRERA RUIZ**

ROL: DISEÑADORA DE PERSONAJES

RESPONSABILIDADES

ADICIONALES: ARTISTA
ADICIONAL, PROGRAMADORA
ADICIONAL, STORYBOARDS,
GUIONISTA

- **ANA PARÍS ANDRÉS**

ROL: DISEÑADORA JEFE, JEFA DE
TECNOLOGÍA

RESPONSABILIDADES

ADICIONALES: ARTISTA
ADICIONAL, INVESTIGACIÓN,
LOGÍSTICA, STORYBOARDS,
GUIONISTA

#. PERSONAJES

- **SOMNIA (16 AÑOS):**

PROTAGONISTA INTROSPECTIVA Y COMPLEJA, MARCADA POR LA NOSTALGIA Y CONFLICTOS INTERNOS. DE CABELLO NEGRO Y LISO, SOMNIA TIENE UN OBSESIVO INTERÉS EN SU PASADO CON HELENA Y MUESTRA UNA ACTITUD A MENUDO ANTI-HEROICA. A PESAR DE QUERER SER COMO LAS OTRAS CHICAS, SE SIENTE DIFERENTE Y TIENE SENTIMIENTOS HACIA TROY, EL NOVIO DE HELENA.

- **HELENA (16 AÑOS):**

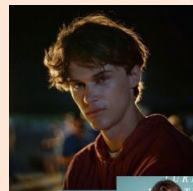
EX-AMIGA POPULAR Y LA VÍCTIMA CUYA DESAPARICIÓN DESENCADENA LA TRAMA. CONOCIDA POR SU CABELLO RUBIO LARGO Y SU AMOR POR EL CENTRO DE ATENCIÓN, HELENA TIENE UNA RELACIÓN COMPLICADA CON SOMNIA, INCLUYENDO UNA AMISTAD ROTA Y TENSIONES QUE LLEVARON A SU DESAPARICIÓN, LO QUE LA CONVIERTE EN EL MISTERIO CENTRAL DEL JUEGO.

- **TROY (17 AÑOS):**

CARISMÁTICO Y PRINCIPAL SOSPECHOSO EN LA DESAPARICIÓN DE HELENA. CONOCIDO COMO EL "GOLDEN BOY" DEL INSTITUTO, TROY PUEDE SER ENCANTADOR O DISTANTE, GENERANDO INCERTIDUMBRE SOBRE SUS VERDADERAS INTENCIONES. TIENE CABELLO MARRÓN CLARO Y SE SUGIERE QUE PUEDE SER GÉMINIS.



Star Butterfly (Star contr)



#.2 PERSONAJES

- **PENÉLOPE (35 AÑOS):**

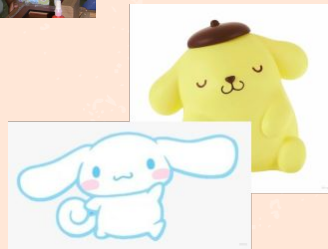
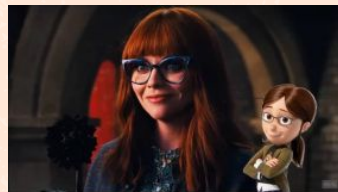
BIBLIOTECARIA SABIA Y APOYO CLAVE EN LA INVESTIGACIÓN DE SOMNIA. TRANQUILA Y AMANTE DE LOS GATOS, PENÉLOPE COMPARTE HISTORIAS DE SU PAREJA, QUE ES MILITAR, MIENTRAS PROPORCIONA RESPUESTAS ESENCIALES PARA RESOLVER EL MISTERIO.

- **DUEÑO DE LA BODEGA (60):**

FIGURA PATERNAL Y CONOCEDOR DE TODOS EN EL PUEBLO. OBSERVADOR Y SIEMPRE DISPUESTO A AYUDAR. VIO A HELENA EL DÍA QUE DESAPARECIÓ. AUNQUE ESTÁ CASADO DESDE HACE 40 AÑOS, SU VERDADERO AMOR SON SU TRABAJO Y LAS CERVEZAS. TIENE EL CABELLO Y BIGOTE BLANCO, DESTACANDO SU ASPECTO SABIO Y EXPERIMENTADO.

- **SOMNUS (ENTE):**

ALTER EGO DE SOMNIA, REPRESENTADO COMO UN ENTE CON FORMA DE UN CONEJO DE PELUCHE. ACTÚA COMO LA VOZ GUÍA EN LA CABEZA DE SOMNIA, INFLUENCIANDO SUS DECISIONES Y REFLEJANDO SUS CONFLICTOS INTERNOS, LO QUE AÑADE PROFUNDIDAD Y MISTERIO AL DESARROLLO DE LA TRAMA.



● PERSONAJES PRINCIPALES



HELENA



SONNIA



PENELOPE(BIBLIOTECARIA)

● PERSONAJES PRINCIPALES



SONNUS



TROY



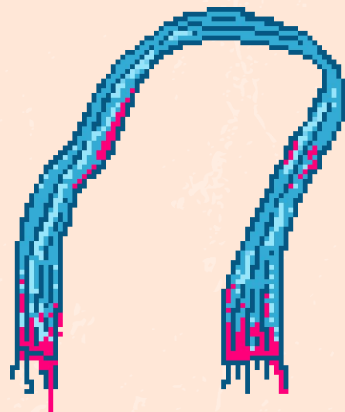
DUEÑO DE LA BODEGA

• PISTAS DEL JUEGO

BOLÍGRAFO



BUFANDA



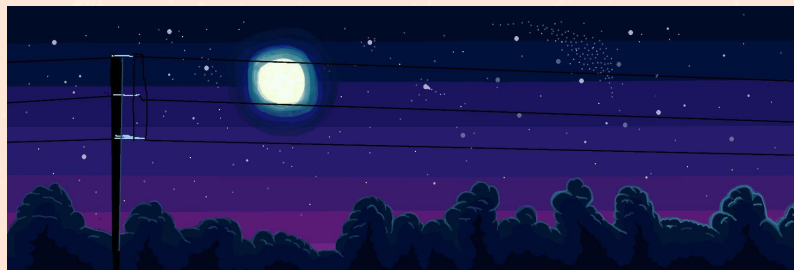
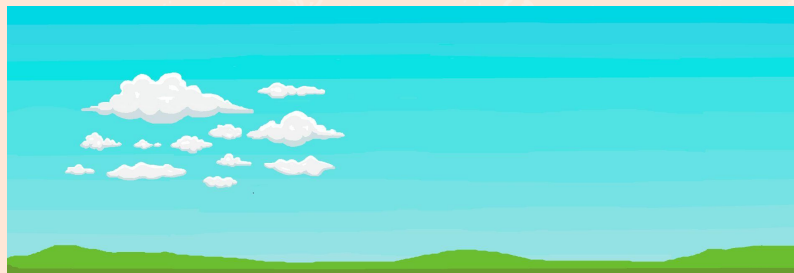
COLGANTE



LIBRO



- **BACKGROUNDS**



● ENTORNOS

- INSTITUTO



- BIBLIOTECA



● ENTORNOS

- HABITACIÓN



- PLAZA





9. VIDEO DE DEMOSTRACIÓN

